任天堂 ファミリー コンピュータ™



CONFLICT

VIC-C3

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ビック東海

このたびはビック東海の「CONFLICT」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1．精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。
　また絶対に分解しないでください。
2．故障の原因となりますので、端子部に手で触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。
3．シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
4．テレビの画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5．長時間ゲームをする時は健康のため、約2時間ごとに10分から20分の小休止をしてください。
6．ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
※テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

〔目　次〕

1 ゲームスタート

【ゲームの目的】

① ゲーム概略

このゲームは、現代の２大陣営の極地戦をテーマにした、ウォー・シミュレーションゲームです。
プレイヤーは司令官となり、各ユニットの移動・戦闘・補給などの行動を命令していきますが、戦闘シーンでは、ノーマルモードを選択することで、各ユニットの指揮官として戦闘を体験することも可能です。

② ゲームの目的と勝負の判定

ゲームの目的は、それぞれのマップで敵を制圧し最終的に全マップを制覇することです。マップの数は、１プレイヤーモードでは16、２プレイヤーモードでは15あります。
勝負の判定は、敵側の司令部ユニットを撃破することで、これにより、マップのクリアとなります。
※司令部ユニット（コマンドリーダー）
ブルー・レッド軍ともHマークのあるバトルタンクが司令部ユニットとなっています。

【ゲームスタート】

①モードとユニット数の選択

タイトル画面でスタートボタンを押すと1P・2Pのモードとユニット数の選択画面となります。

1PLAYER………ブルー：プレイヤー、　レッド：コンピューター
2PLAYER………ブルー：1プレイヤー、　レッド：2プレイヤー
3UNITS…………1ターンで3つのユニットを行動させることができます。
ALL UNITS ……全てのユニットを行動させることができます。

✚ボタンで選択、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルとなります。

※難易度は、ALL UNITSを選択した方が高くなります。ゲームを初めてプレイする時は 3 UNITS を選んだ方が良いでしょう。

② レベル(難易度)の選択 (FAME POINT)

1プレイヤーモードを選択すると、レベル選択の画面となります。レベルが上がるごとに手持ちのF.P.は少なくなり、難易度が高くなります。

※F.P.(フェイム・ポイント＝知名度) はユニット生産に必要な値で、このポイントが大きいほど多くの種類のユニットが生産できます。

F.P.は、都市・空港にユニットを1ターン置くか、戦闘で勝利をおさめると増えていきます。

③ マップの選択

マップは1〜15の内から自由に選べます。ただしマップ16だけは1プレイヤーモード専用で、1〜15のマップクリアの後に表示されるパスワードを入力しないとプレイできません。

2 ゲームの進め方

【移　動】

カーソル

行動ユニットを選択します。✚ボタンで動かします。

コマンド表示エリア

移動・補給・戦闘などの行動コマンドや、コマンドの実行・変更、YES・NOなどが表示されます。

メッセージエリア

次の行動の指示、ユニットの状態などが表示されます。



F.P.(フェイムポイント)
それぞれのF.P.の値を表示。

①行動ユニットの選択

✚ボタンでカーソルを移動させ、ユニットを選択、Aボタンで決定。
このときBボタンを2度押せば、処理終了が選択できます。

②ユニット生産

カーソルで工場へックスを選ぶと生産シーンに切り換わります。(次頁を参照) ✚カーソルで生産するユニットを選択、Aボタンで生産決定です。
※ユニットの生産は1ターンの最後のユニット移動の前に行って下さい。

③ユニットの機能表示

行動ユニット選択後、スタートボタンを押すと、ユニットの機能を表示します。再度スタートボタンを押すと、元の画面に戻ります。

④ユニットの移動

コマンドエリアに移動表示後、Aボタンを押すと移動可能となります。
✚ボタンで移動方向を選択、Aボタンで移動決定です。
※移動をキャンセルする場合は、コマンドエリアに移動の文字が表示された後、Bボタンを押し、コマンドエリアに表示されるNOをカーソルで選んでAボタンを押します。

【生　産】

ユニット指定の画面で工場を選ぶと、画面は生産シーンに切り換わり、手持ちのF.P.値で生産できるユニットが表示されます。



工場は2種類あり、航空機ユニット・陸戦ユニットがそれぞれ生産できます。

1ターン内に生産可能なユニットは、陸戦・航空機に関わらず1ユニットだけです。

※工場を守るユニットは工兵で、戦闘によりこの工兵が全滅すると、工場は消滅します。

【戦　闘】

自軍のユニットの隣に敵がいる場合、戦闘を行うことができます。✚ボタンで戦闘の相手を選択、Aボタンを2度押して戦闘開始です。

- グラフィックエリア
  指定した行動がアニメで表示されます。
- BLUE側
  ユニットの名称
  耐久力
  B兵器残数
- BLUE側
  コマンドエリア



- メッセージエリア
  コマンド入力の指示とユニットの行動を解説します。
- RED側
  ユニットの名称
  耐久力
  B兵器残数
- RED側
  コマンドエリア

① 戦闘モード

このゲームでは戦闘行動の決定に次の２通りのモードがあります。

〈ノーマルモード(NORMAL)〉

戦闘行動の１つ１つをプレイヤーが指定でき、敵の行動に対しリアルタイムに応戦することが可能です。画面中央のメッセージエリアの指示に従いコマンドを選択していきます。

〈オートモード(AUTO)〉

戦闘行動を全てコンピュータが選択し決定していきます。

モードの切り換えは戦闘中にセレクトボタンを押すことにより、選択・実行できます。✢ボタンで選択、Aボタンで決定です。

※モードとメッセージスピードは１つの戦闘シーンでは１度しか変更できませんので注意して下さい。

②コマンドの選択（NORMALモードを選択した時のみ）

戦闘行動でのコマンドの指定は次の順序で行います。

〈行動選択コマンド〉

攻：攻撃行動 ──→ 兵器選択コマンドへ移行

守：守備行動 ──→ 守備行動選択コマンドへ移行

退：守備行動を行います。退却できる場合があります。

〈兵器選択コマンド〉

攻撃の際の武器選択をします。ユニットの多くはA・B２種類の兵器を持っています。

上段　A兵器（標準装備）：弾数の制限はありません。

下段　B兵器（特別装備）：弾数制限はありますが、攻撃力・命中率ともにA兵器より優れています。ただし相手ユニットの種類によっては使用できない場合もあります。

〈守備行動選択コマンド〉

敵の行動に対してどのような守備行動をとるかを選択します。守備行動はユニットにより色々な種類がありますが、大別して次の6つとなります。

例－攻撃機

センカイ	ロ ー ル	カ ソ ク
コ ウ カ	チ ャ フ	テキサク

守備行動

守備行動1	守備行動2	守備行動3
守備行動4	守備行動5	守備行動6

守備行動1
回避率は高くないが反撃しやすい。

守備行動2
A兵器に対し回避率が高い。

守備行動3
B兵器に対し回避率が高い。

守備行動4
A・B両方の兵器に対し回避率が高いが、反撃できない。

守備行動5
回避率も高く反撃もしやすい。

守備行動6
敵を見つけたり様子を見る場合のコマンド。

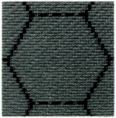
※ユニットにより、守備行動5が無いこともあります。

【補　　給】

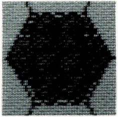
ユニットの燃料、兵器の弾薬は補給することができます。
補給には、補給車・補給機を使用する方法と、都市または空港にユニットを移動し、補給コマンドを選択する方法があります。
いずれも一度の補給で、燃料・弾薬は完全に補給されますが、ユニットの修理は、都市・空港で補給を行なわなければなりません。

3 マップの種類と特性

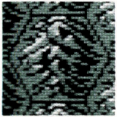
マップはヘックス（6角形）によって構成され、ヘックスは山・森林・海などの地形と、都市・飛行場などの建造物を表わしています。
ヘックスは、その上にいる、あるいはその上を通過するユニットの、移動力・防御力・被弾率に影響を与えます。



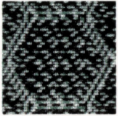
（平　地）
移動力　1消費
防御力　アップなし
被弾率　ダウンなし



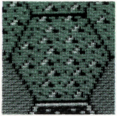
（森　林）
移動力　2消費
防御力　3アップ
被弾率　20%ダウン



（山　岳）
移動力　3消費
防御力　3アップ
被弾率　20%ダウン

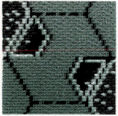


（荒　地）
移動力　2消費
防御力　アップなし
被弾率　ダウンなし



(浅　瀬)

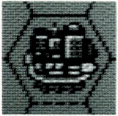
移動力　2消費
防御力　アップなし
被弾率　ダウンなし



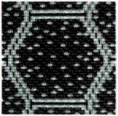
(橋)

移動力　2消費
防御力　1アップ
被弾率　10%ダウン

(都　市)



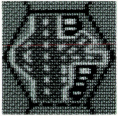
移動力　1消費
防御力　2アップ
被弾率　20%ダウン
陸戦ユニットは補給
修理可能



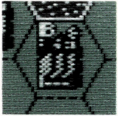
(海・川)

陸戦ユニットの移動
は不可

(空　港)



移動力　1消費
防御力　アップなし
被弾率　ダウンなし
航空ユニットは補給
修理可能



(工　場)

ユニットの通過は不可
防御力　2アップ
被弾率　ダウンなし
ユニットの生産拠点

4 ユニット紹介

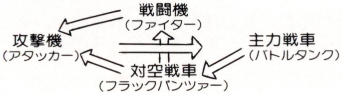
① ユニットの種類

ユニットは、ブルー・レッド軍とも18種類で、それぞれのユニットは次の10タイプに分かれています。

攻撃機	(アタッカー)	……………空対地、	ジープ	……地対地
戦闘機	(ファイター)	……………空対空、	工　兵	……地対空・地
ヘリコプター	(アタッカー)	……………空対地、	歩　兵	
主力戦車	(バトルタンク)	…………地対地、	補給車	
対空戦車	(フラックパンツァー)	…地対空、	補給機	

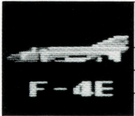
② ユニットの相対関係

主力兵器４種の相対関係は次の通りで、それぞれ矢印方向のユニットに対し有利となります。



補給機・補給車・工兵・歩兵に対しては左記のユニットはいずれも有利です。

③ユニットの紹介
◎ブルー軍



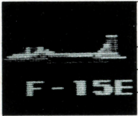
F-4 ファントムII	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		10	6	15	8
A兵器	M61バルカン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	スパローAAM	5000			

艦上戦闘機として開発された機体であるが、バランスの良い性能から、アメリカ海、空軍のほか10ケ国で運用を続けているベストセラー機、自由陣営の戦闘機戦力の中核を形成している。



F-16ファイティング ファルコン	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		10	6	15	6
A兵器	M61バルカン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	サイドワインダーAAM	6200			

F－15のサポート用として採用されたが、その運動性能や塔載能力、そして生産コストなどの優れた能力を評価され、現在ではF－4と交替する主力機として配備されている。



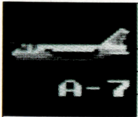
F-15 イーグル	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		10	6	15	8
A兵器	M61バルカン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	アムラームAAM	7000			

現在西側最強と呼ばれる大型戦闘機。その優れた性能故に生産コストは高いが、我が国の航空自衛隊やイスラエル、サウジアラビアなどに配備されている。



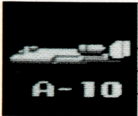
F-23アドバンスト タクティカル ファイター	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		11	8	15	8
A兵器	M61バルカン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	アムラームAAM	7800			

アメリカ空軍の次期戦術戦闘機計画(ATF)で開発中のYF－23を量産化した機体。その性能は……？



A-7 コルセアII	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		8	6	15	10
A兵器	M61バルカン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	MK83 BOMB	3400			

A－4の後継機として、F－8の機体部品を利用して開発された艦上攻撃機だが、アメリカ空軍も採用した。また近代化を図り、性能向上型を計画中である。



A-10 サンダーボルトII	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		8	6	15	12
A兵器	30mmガトリングホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	MK83 BOMB	5800			

大型の単座地上支援用攻撃機、大量の兵器搭載、低空での優れた機動性頑丈な機体構造など、新しい用兵思想で生まれた機体である。その地上攻撃能力は圧巻！



AH-1S ヒュイコブラ		アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
			7	5	15	8
A兵器	20mmキカンホウ		F.P(フェイムポイント)			
B兵器	TOW ATM		2400			

UH－1を基本として開発された攻撃ヘリコプター。S型は、対戦車攻撃を目的とし改良された機体である。



AH-64 アパッチ		アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
			7	5	15	12
A兵器	30mmチューンガン		F.P(フェイムポイント)			
B兵器	ヘルファイア ATM		3800			

西側で最も強力な対戦車用発達型攻撃ヘリコプター、防御力に優れる機体構造や、ヘルファイアATMなど地上兵器にとっては恐るべき存在である。



AV−8B ハリアー	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		8	6	15	8
A兵器	25㎜キカンホウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	MK83 BOMB		5600		

イギリスで開発されたハリアーVTOL戦闘機を基に改良を加え、攻撃機としての搭載能力と、長い航続距離をもたせた機体。



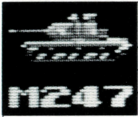
M1A1 エイブラムス	バトルタンク	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		5	8	15	14
A兵器	12.7㎜キジュウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	120㎜カックウホウ		6000		

1980年に量産の開始された、アメリカ最新鋭主力戦車である。A1型は、120㎜砲を搭載、諸装備もいくつか改良され、西ドイツのレオパルト2と共に西側陣営最強戦車と呼べるだろう。



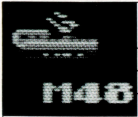
M60A3		移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
	バトルタンク	5	8	15	14
A兵器	12.7㎜キジュウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	105㎜ホウ	4200			

M48パットン戦車の後継として開発され、さまざまなバリエーションを生みだし、20数ヵ国で現在使用されている、MBTである。
A３型は、A１を改良し、最新装備を施した車両。



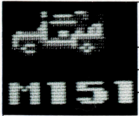
M247 サージャント ヨーク		移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
	フラックパンツァー	5	6	15	ー
A兵器	40㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	—	3000			

M48MBT車体に40㎜機関砲を２門、捜索用、追撃用のレーダーを装備した対空自走砲である。



M48 チャパレル	フラックパンツァー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		5	6	15	4
A兵器	サブ マシンガン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	SAM	4600			

サイドワインダー空対空ミサイルを、地対空用として、M548装軌輸送車に搭載した車両で、M247と共に防空部隊が配備している。



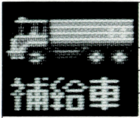
M151 トウミサイルランチャー	バトルタンク	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		6	6	15	8
A兵器	サブ マシンガン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	TOW ATM	1000			

M151フォードマットに対戦車ミサイル〝TOW〟を装備した車両。コストパフォーマンスは高い。



		移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
KC135	タンカー	8	6	15	―
A兵器	20㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	―	3000			

B707旅客機を空中給油機に改造した機体。これも、他の航空機の為の補給機である。



		移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
補給車	タンカー	8	6	15	―
A兵器	12.7㎜キジュウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	―	1600			

弾薬、燃料補給用のトラック、あくまでも他の車両の為の補給車。



歩　兵	ソルジャー	移割力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		4	10	15	ー
A兵器	サブマシンガン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	—	0			

４人１組の１小隊、装備、守備力ともに貧弱だが、いつでも召集できるのが取得である。



工　兵	ソルジャー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		4	10	15	4
A兵器	サブマシンガン	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	TOW ATM	800			

歩兵の中でも選りすぐりのエリート兵、携帯型のミサイルを装備し攻撃力はUPしている。

◎レッド軍



M I G-23 フロッガー	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		10	6	15	8
A兵器	23㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	アフィド AAM	5000			

ＭＩＧ－21に替わって東側主力機となった可変翼戦闘機。様々なバリエーションが存在するが、本ゲームに登場するのは、制空用ＭＦタイプである。



M I G-29 ファルクラム	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		10	6	15	6
A兵器	30㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	AA－11 AAM	6200			

ソ連空軍のこれからの主力となりつつある新鋭機。運動性能、攻撃能力など、同クラスのアメリカ機に見劣りしない実力を持つ。



SU-27 フランカー	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		10	6	15	8
A兵器	23㎜キカンホウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	アラモ AAM		7000		

つい最近西側に公開された新型制空用戦闘機である。大型機にもかかわらず、運動能力は高く、西側のF－15とほぼ同クラスの能力を持つといわれる。



MIG-33	ファイター	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		11	8	15	8
A兵器	30㎜キカンホウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	アラモ AAM		7800		

実際に存在するかは定かでないが、本ゲームでは、F－23に対抗しうる先行試作機として設定。



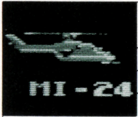
SU-17 フィッター	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		8	6	15	10
A兵器	30㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	BOMB	3400			

SU－7戦闘機を可変翼とした機体で、戦闘機型と攻撃機型が存在し、本ゲームに登場する機体は、対地攻撃用の〝フィッターK〟である。



SU-25 フロッグフット	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		8	6	15	12
A兵器	30㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	BOMB	5800			

アメリカのA－10と同様の構想で生まれた低空攻撃機。A－10と同じく、地上兵器の恐怖となる存在。



Mi-24 ハインド	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		7	5	15	8
A兵器	23㎜キカンホウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	スワッター ATM		2400		

西側でもっとも有名なソ連製攻撃ヘリコプター。Mi－8の機体部品を流用して開発され、空飛ぶ戦車と呼ばれた。最近は対地攻撃が主目的である。



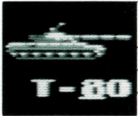
Mi-28 ハボック	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		7	5	15	12
A兵器	30㎜キカンホウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	スパイラル ATM		3800		

ソビエト新鋭対地攻撃ヘリコプター。西側のＡＨ－64に相等する能力を持つといわれる。



YAK-38 フォージャー	アタッカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		8	6	15	8
A兵器	23㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	BOMB	5600			

ハリアーに次いで２番目に実用化されたＶ／ＳＴＯＬ機。戦闘機型を改良し、搭載能力や航続距離をＵＰした攻撃機型として、本ゲームでは設定。



T-80	バトルタンク	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		5	8	15	14
A兵器	14.5㎜キジュウ	F.P(フェイムポイント)			
B兵器	125㎜カックワホウ	6000			

Ｔ－64の改良型といわれるソビエト最新鋭主力戦車。125㎜主砲とガスタービンエンジン装備。ゲーム内に登場するのは、リアクティブアーマー装着のモデル1984タイプである。



T-62	バトルタンク	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		5	8	15	14
A兵器	12.7㎜キジュウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	115㎜カックワホウ		4200		

T－54/55 の後継車として量産された、ソビエト製ベストセラーMBT。本ゲームでは、諸装備の追加、各部のチューンナップにより、M60に対抗しうるカスタムタイプとして設定。



ZSU-23 シルカ	フラックパンツァー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		5	6	15	－
A兵器	23㎜キカンホウ		F.P(フェイムポイント)		
B兵器	—		3000		

ＰＴ－76の車体に23㎜機関砲４門搭載した対空自走砲で、中東戦争やベトナム戦に使用された、ベテラン車両である。



SA-8 ゲッコー	フラックパンツァー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		5	6	15	4

A兵器	サブマシンガン	F.P(フェイムポイント)
B兵器	ゲッコー SAM	4600

ＳＡ－６ゲインフルの後継として配備された、防空用地対空ミサイル車両である。ZIL－16トラックを母体にした６輪駆動車に、ＳＡ－８地対空ミサイルを装備する。



BRDM2	バトルタンク	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		6	6	15	8

A兵器	サブマシンガン	F.P(フェイムポイント)
B兵器	スワッター ATM	1000

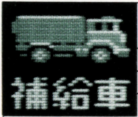
小型軽量の装輪装甲車。本ゲームのタイプは、対戦車ミサイル装着タイプ。



IL-76 キャンデッド	タンカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		8	6	15	−

A兵器	23㎜キカンホウ	F.P(フェイムポイント)
B兵器	—	3000

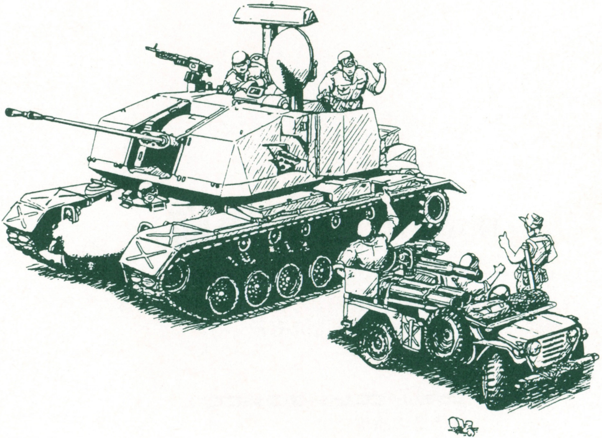
軍用、民間用に使用される貨物輸送機。1987年から運用される給油型がゲームでは登場。



補 給 車	タンカー	移動力	燃　料	耐久力	B兵器弾数
		6	6	15	−

A兵器	12.7㎜キジュウ	F.P(フェイムポイント)
B兵器	—	1600

弾薬、燃料補給用トラック。攻撃力、守備力共に貧弱。



株式会社 ビック東海

〈本　　社〉　〒421-01 静岡市桃園町７－３
〈東京営業所〉　〒101 東京都千代田区四番町４－８
野村ビル６Ｆ